

# [DOCUMENTO ORIENTATIVO]

---

Olá, Professor(a)!

Este documento reúne orientações relacionadas à utilização da Start by Alura em sala de aula durante o ano de 2025.



## Sumário

Sumário.....	2
A. Plataforma.....	4
1. O que fazer se o(a) estudante exceder as 3 tentativas de envio de projeto? .....	4
2. Quais links são aceitos na atividade "Compartilhando o projeto"? .....	5
3. O(A) estudante está sem acesso a Plataforma, o que fazer?.....	5
4. Como acessar o novo Painel de Gestão? .....	8
5. O(A) estudante está com o acesso bloqueado, o que fazer?.....	9
6. Qual é o objetivo da Tela de Projetos? .....	11
B. StartLab.....	12
1. Como iniciar um projeto no StartLab? .....	12
2. Como continuar um projeto no StartLab? .....	13
3. Preciso criar conta ou fazer login no StartLab?.....	13
4. Qual link do StartLab deve ser inserido na atividade "Compartilhando o projeto"? .....	14
5. Qualquer pessoa pode acessar o link do projeto do StartLab? .....	14
6. É possível fazer upload de projetos criados no Scratch para o StartLab? .....	14
7. É possível compartilhar projetos construídos no StartLab no Scratch? .....	14
8. É possível construir projetos no StartLab de forma offline?.....	15
9. Por que o meu StartLab está num idioma diferente do Português brasileiro? .....	15
10. É possível fazer upload de imagens no StartLab?.....	15
11. É possível copiar o código de um projeto para outro projeto? .....	15
12. Existe o recurso da mochila no StartLab?.....	16
13. A biblioteca do StartLab é igual à do Scratch?.....	16
14. Quais extensões estão disponíveis no StartLab? .....	16
15. É possível fazer <i>remix</i> de projetos no StartLab? .....	16
16. O que é o projeto do instrutor? .....	16

17. É possível fazer <i>remix</i> do projeto do instrutor?.....	17
18. É possível editar o projeto do instrutor(a)? .....	17
19. Como alterar o idioma no StarLab? .....	17
20. Como salvar os projetos no StartLab?.....	18
21. Como baixar um projeto no StartLab? .....	18
22. O que é o Modo Turbo, que aparece no menu Editar? .....	18
23. É possível limpar a tela do projeto de uma só vez para zerar a minha tela?.....	19
C. VS Code.....	20
1. Quais são as diferenças entre o Vs code Online e Offline? .....	20
2. Como visualizar o resultado das páginas web? .....	21
3. Como fazer para visualizar o resultado das páginas web, se a extensão Live Server não pode ser instalada no Chromebook? .....	21
D. Drive .....	23
1. Como utilizar o Drive para salvar e enviar os arquivos dos projetos de página web, do Ensino Médio, em substituição ao GitHub? .....	23
2. Como abrir os projetos enviados pelos estudantes, através do Google Drive, para avaliar?.....	24
E. GitHub .....	24
1. Os estudantes estão com dificuldade para criar conta no GitHub, o que fazer?....	24
F. Figma .....	24
1. Os estudantes não estão conseguindo criar conta no Figma, o que fazer?.....	24
2. Como pegar os parâmetros utilizados nas unidades? (Sem a aba <i>Inspect</i> ) .....	24
G. Unidade de FORMAÇÃO DOCENTE .....	25
1. O que são as unidades de formação docente? .....	25
2. Onde encontro as unidades de formação docente? .....	26
3. As unidades de formação docente contam como cursos livres para a SEDUC-SP? .....	26

4. O que encontro nas unidades de formação docente? .....	26
4. O que é o Material do Professor? .....	27
5. O que é o Material de Apoio e onde encontro? .....	27
H. Trilha de Formação de Professores - Temas Gerais .....	28
1. O que é a trilha de Formação de Professores - Temas Gerais? .....	28
2. Quais os temas disponíveis na trilha de Formação de Professores – Temas Gerais? .....	29
3. Onde acesso a trilha de Formação de Professores – Temas Gerais? .....	29
4. As unidades da trilha Formação de Professores – Tema Gerais contam como cursos livres para a SEDUC-SP?.....	29
I. Avaliação por unidade – Start by Alura .....	29
1. O que são as Avaliações por unidade? .....	29
2. Quais são os objetivos das Avaliações por unidade? .....	29
3. O que o professor poderá acessar no Relatório das Avaliações por unidade? .....	30
4. Onde encontrarei as Avaliações por unidade e como disponibilizarei aos alunos? .....	30
5. Onde encontro o relatório das Avaliações por unidade? .....	33
6. Como os alunos acessam e realizam a avaliação? .....	33

## A. Plataforma

### 1. O que fazer se o(a) estudante exceder as 3 tentativas de envio de projeto?

Ao esgotar as três tentativas de envio do link do projeto, não é mais possível submeter o projeto através da plataforma, uma vez que o número de tentativas é padrão. Nesse caso, será necessário combinar com o estudante uma forma alternativa de envio do link.

## 2. Quais links são aceitos na atividade "Compartilhando o projeto"?

Ao finalizar os projetos propostos nas unidades, os(as) estudantes precisam compartilhar o link do projeto na atividade "Compartilhando o projeto".

O link precisa estar no formato correto, caso contrário aparecerá uma mensagem de erro que informará os formatos aceitos pela plataforma.

Envie, na caixa abaixo, o **link do projeto** que você construiu durante essa unidade.

Insira o link para o seu projeto

https://web.whatsapp.com/

*O link deve começar com http:// ou https://*

O link que você enviou não direciona para um projeto nos seguintes domínios: scratch.mit.edu, p5js.org, github.com, github.io, docs.google.com, drive.google.com, itch.io, sharepoint.com.

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

✓ ENVIAR LINK

→ PRÓXIMA ATIVIDADE

**Links aceitos:** scratch.mit.edu, p5js.org, github.com, github.io, docs.google.com, drive.google.com, itch.io, sharepoint.com.

## 3. O(A) estudante está sem acesso a Plataforma, o que fazer?

O(A) estudante pode encontrar dificuldades para acessar a Plataforma nas seguintes situações:

**1. Acesso bloqueado:** Quando o estudante tem o acesso bloqueado, seja por tentativas de login com a senha incorreta ou por mau uso na plataforma. Neste caso, ele ficará impossibilitado de acessar a plataforma até o seu login ser desbloqueado. Esta é a tela que aparece quando o(a) estudante tenta fazer login:



Neste caso, o professor pode entrar em contato com o suporte da Start by Alura e solicitar o desbloqueio do estudante.

**Canais de suporte e Horário de atendimento:**

- Segunda-Feira até quinta-feira 07:00h às 18:00h
- Sexta -Feira das 07:00h às 17:00h

\*Em feriados trabalhamos com horários reduzidos, nos consulte para mais informações.

**Telefone:** 08005523000

**WhatsApp:** (11) 949421234

**E-mail:** [atendimento.alurastart@alura.com.br](mailto:atendimento.alurastart@alura.com.br)

**2. Sem acesso:** Neste cenário os dados do(a) estudante não vieram ou deixaram de vir pela integração por algum motivo, podendo ser falha no cadastro, afastamento, entre outros. Neste caso, é necessário abrir um chamado na SEDUC e solicitar o

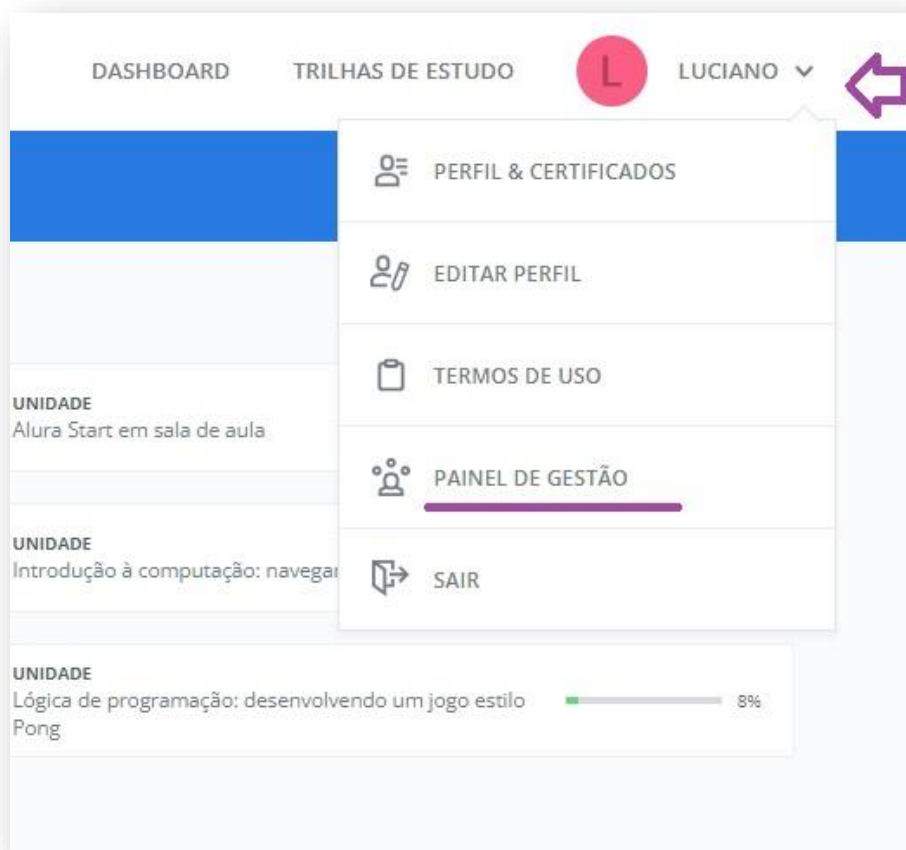
restabelecimento/correção no cadastro do(a) estudante. Esta é a tela que aparece quando o(a) estudante tenta fazer login:

**3. Nenhuma trilha de estudo liberada:** Aqui, é quando o(a) estudante tinha acesso às trilhas de estudos do ano anterior, mas, por algum motivo, não está vinculado às trilhas do ano atual. Neste cenário, é preciso abrir um chamado na SEDUC, para que o(a) estudante tenha acesso às trilhas necessário. Esta é quando o(a) login:



#### 4. Como acessar o novo Painel de Gestão?

No seu Dashboard, no canto superior direito, ao lado do seu nome, selecione a seta e depois "Painel de Gestão".



Você será direcionado ao novo Painel de gestão da Start by Alura, onde você terá acesso a informações sobre os exercícios, projetos e rubricas. Para acessar as informações sobre os exercícios realizados pelos estudantes, selecione o menu "Exercícios", abaixo da "Página Inicial".

Para acessar as informações sobre os projetos enviados pelos estudantes e as rubricas, selecione o menu "Projetos e Rubricas" e aplique os filtros de "Turma", "Unidade" e "Aula" para visualizar os projetos enviados pelos estudantes. Para acessar as rubricas, desça até o final da página e clique no botão "Acessar rubricas".



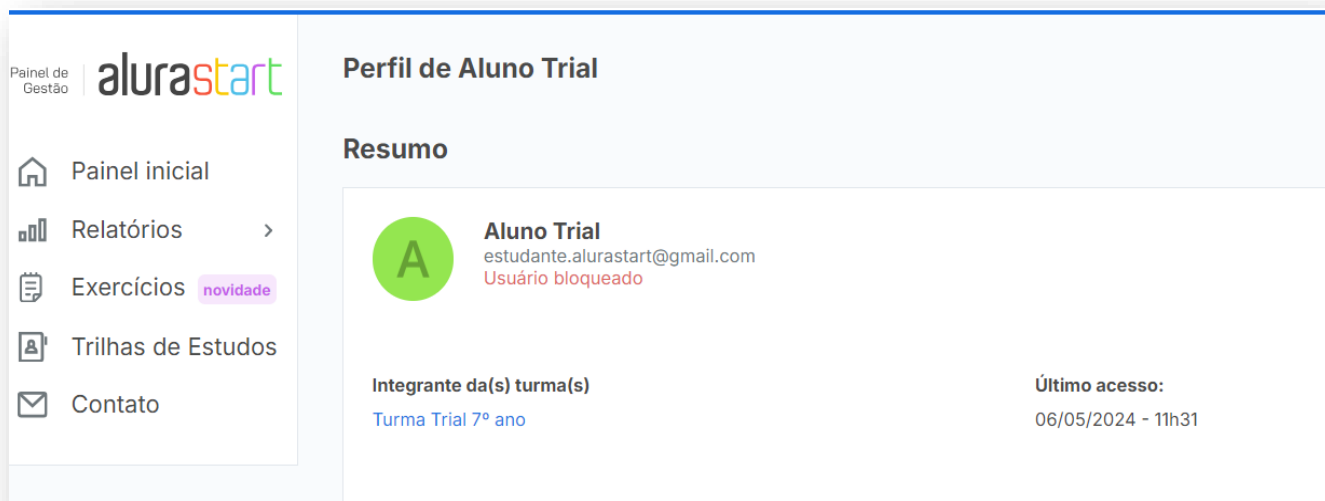


Voltando para a "Página Inicial" você encontrará, no centro da tela, a opção "Acessar Engajamento, turmas e trilhas". Ao selecionar esta opção, você será direcionado a uma nova aba que contém informações sobre o engajamento dos estudantes.

## 5. O(A) estudante está com o acesso bloqueado, o que fazer?

Através do painel de gestão, é possível verificar se um estudante teve sua conta bloqueada. Para fazer isso, siga estas etapas:

- Acesse o Painel inicial;
- Selecione no centro da tela a opção **(Acessar engajamento, turmas e trilhas)**;
- Vá para a seção "Pessoas" e selecione "Pessoas da escola";
- Selecione a turma do(a) estudante relevante;
- Procure pelo nome do estudante;
- Se ao lado do nome do estudante estiver indicado **"Usuário bloqueado"**, será necessário solicitar o desbloqueio por meio do Suporte da Start by Alura.



### Canais de Suporte e Horário de atendimento:

- Segunda-Feira até quinta-feira 07:00h às 18:00h
- Sexta -Feira das 07:00h às 17:00h

OBS: Em feriados trabalhamos com horários reduzidos, nos consulte para maiores informações.

**Telefone:** 0800 552 3000

**WhatsApp:** (11) 94942-1234

**E-mail:** [atendimento.alurastart@alura.com.br](mailto:atendimento.alurastart@alura.com.br)

### Tipos de bloqueio

#### Bloqueio Moderado

Ao iniciar 5 unidades no mesmo dia, o usuário enfrentará um bloqueio temporário. Dentro da Plataforma, ele será notificado sobre o comportamento inadequado e, ao reconhecer o aviso, terá seu acesso restabelecido.

#### Bloqueio por mau uso - Esta regra conjunta implica em:

- Iniciar e concluir 5 unidades no mesmo dia;
- Baixar um número excessivo de vídeos, com um limite de 18 vídeos em um período de 3 minutos;
- Clicar em um número excessivamente alto de vídeos em 3 minutos, o número pode variar dependendo da duração do vídeo.

## Bloqueio por Login

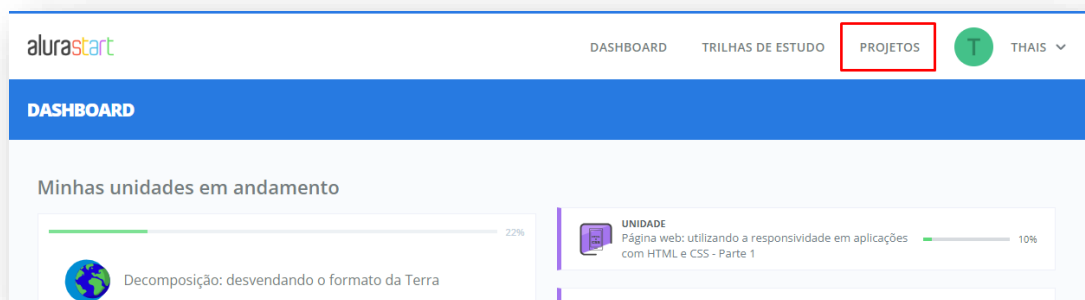
Este tipo de bloqueio ocorre quando há tentativas de acesso à Plataforma Alura fora do ambiente CMSP, seja por e-mail ou por IP. O limite é de 30 tentativas por IP e 15 tentativas por e-mail.

### Dicas:

- Evite utilizar a Plataforma no mesmo dia em que ocorreu o bloqueio, seja moderado ou por mau uso, pois ao iniciar uma nova unidade uma nova restrição por mau uso será aplicada.

## 6. Qual é o objetivo da Tela de Projetos?

Na tela inicial da Start by Alura (DASHBOARD), clique em "Projetos".



Isso abrirá uma página com links para todos os projetos que você já submeteu o envio nas atividades de "Envio de link" nas unidades da plataforma. Cada usuário visualiza apenas o seu projeto aqui.



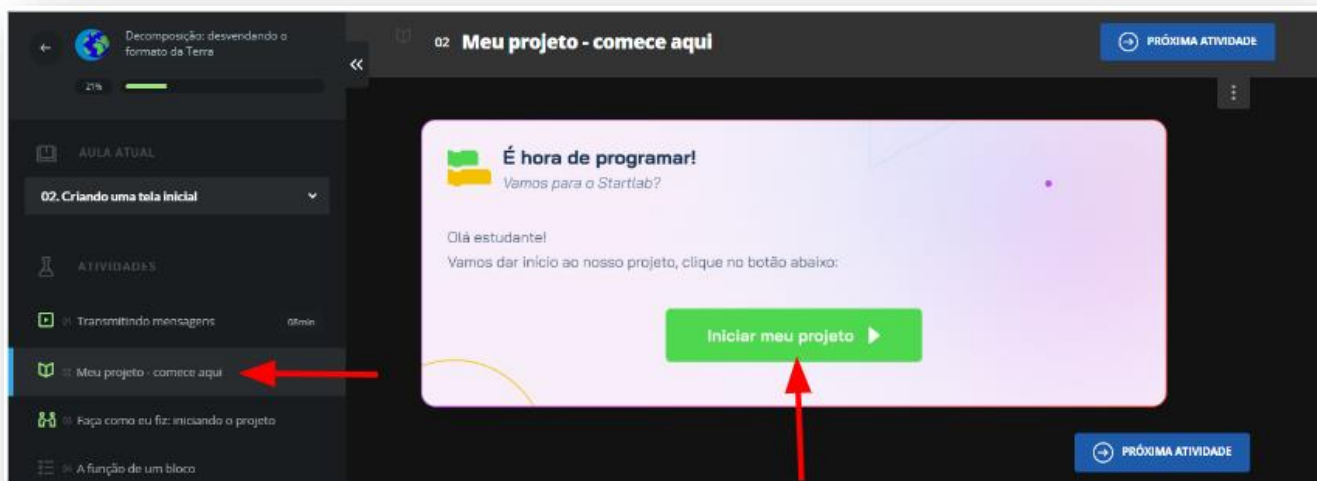
Na página de projetos, você pode filtrar entre duas opções:

- Entregues: exibe todos os projetos que você enviou nas atividades de "compartilhe seu projeto", sejam links do StartLab, google drive, github etc.;
- StartLab: exibe apenas os projetos do StartLab das unidades que você iniciou, incluindo aqueles não submetidos ainda.

## B. StartLab

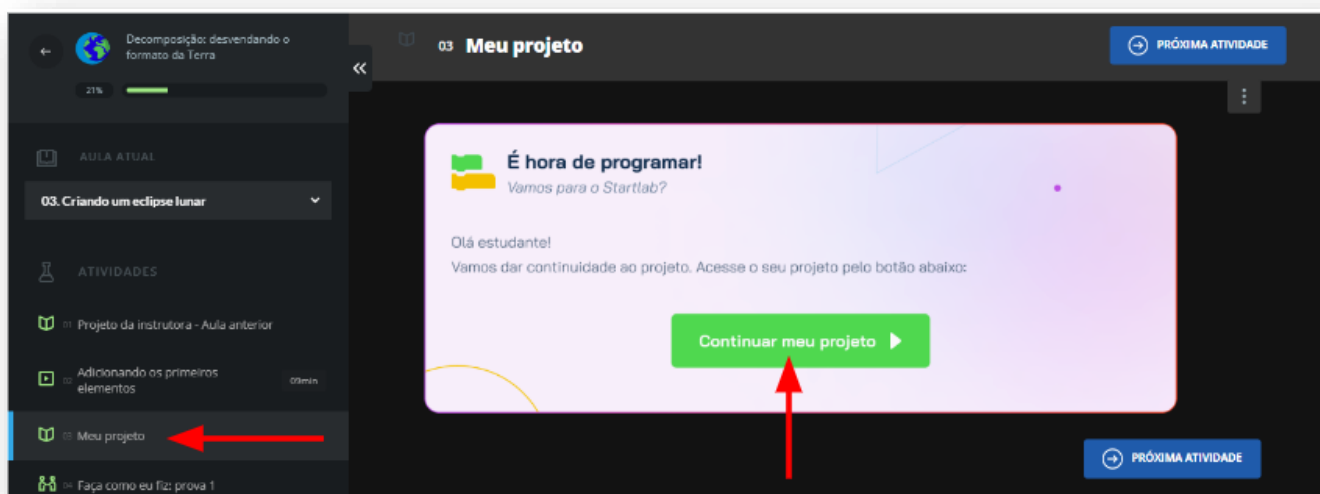
### 1. Como iniciar um projeto no StartLab?

Para acessar o Startlab o estudante deve acessar a atividade "Meu projeto - comece aqui" e clicar no link "Inicie o seu projeto". O estudante será redirecionado para uma página vazia do StartLab e poderá iniciar seu projeto.



## 2. Como continuar um projeto no StartLab?

Para continuar o projeto de uma Unidade o estudante deve acessar a atividade "Meu projeto" e clicar no link "Seu projeto". O estudante será redirecionado para uma página do StartLab que contém o progresso do projeto feito nas aulas anteriores.

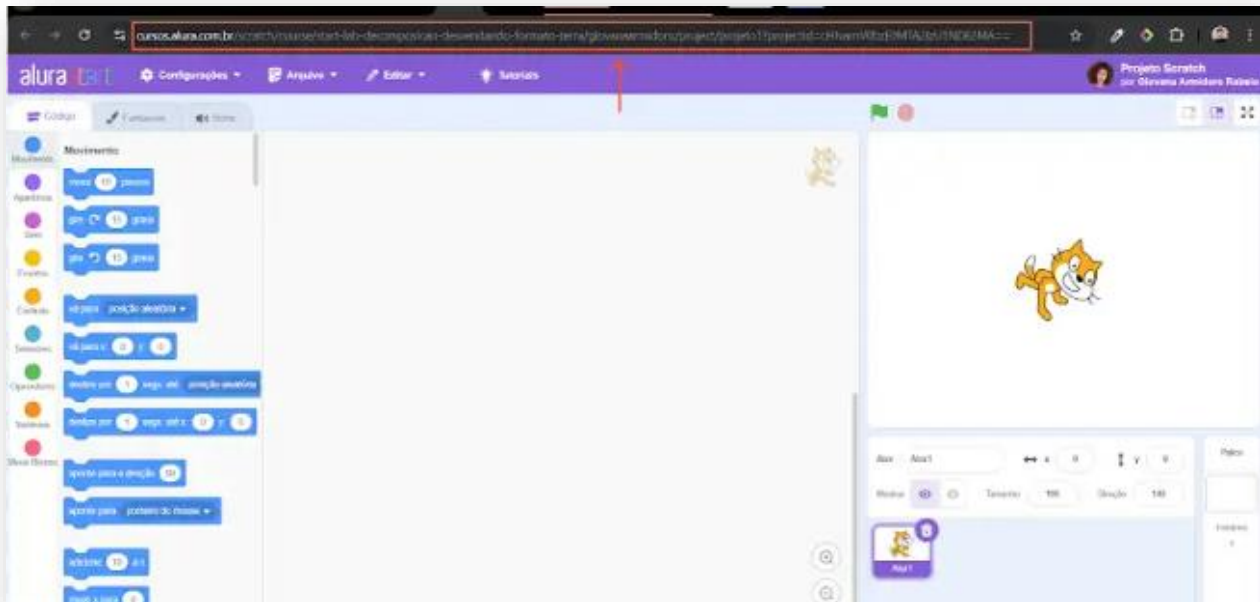


## 3. Preciso criar conta ou fazer login no StartLab?

Não. Ao logar na Start by Alura o estudante já estará logado no StartLab. Ao acessar o projeto, o estudante será redirecionado diretamente ao StartLab, sem precisar passar por uma etapa de login.

#### 4. Qual link do StartLab deve ser inserido na atividade "Compartilhando o projeto"?

Na página do StartLab, o estudante deverá copiar o link disponível na URL do navegador, localizado na parte superior do navegador. O link deve conter uma estrutura semelhante a essa: [https://cursos.alura.com.br/scratch/course/\[...\]/NomeDoEstudante/\[...\]](https://cursos.alura.com.br/scratch/vs/userstart-lab-decomposicao-de-um-objeto-formato-pera-alglo-avermelhado/objetos/projetos/1/projetoId=0KwemVhZtPMIA/6UfND6MA==)



#### 5. Qualquer pessoa pode acessar o link do projeto do StartLab?

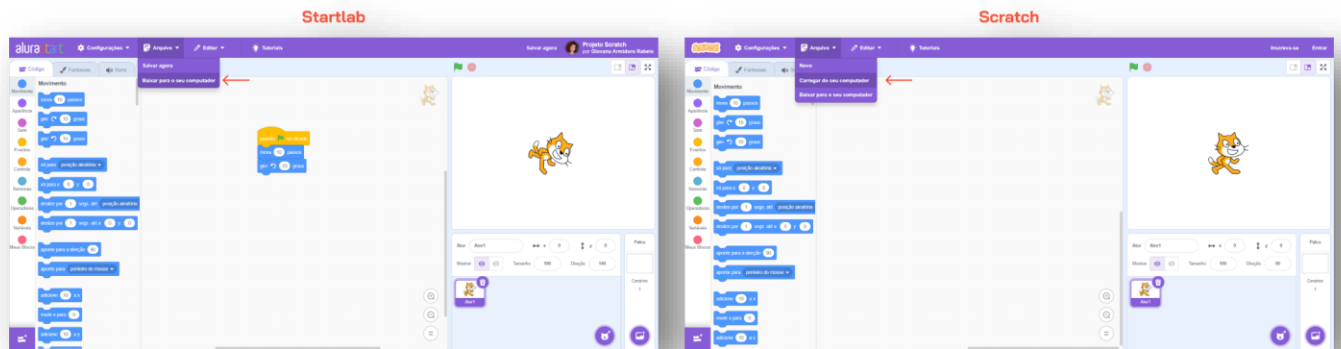
Não. Apenas pessoas que possuem login na Start by Alura. Para compartilhar o projeto com pessoas que não possuem login na Start by Alura, é preciso baixar o projeto do StartLab, via download, e então, fazer upload no Scratch e compartilhar com a comunidade (passo a passo no item 7).

#### 6. É possível fazer upload de projetos criados no Scratch para o StartLab?

Não, a versão atual do StartLab não permite o upload de projetos, apenas download.

#### 7. É possível compartilhar projetos construídos no StartLab no Scratch?

Sim. Para isso, o estudante deve baixar o projeto do StartLab (Arquivo -> Baixar para o seu computador) e fazer upload em sua conta do Scratch (Arquivo -> Carregar do seu computador).



## 8. É possível construir projetos no StartLab de forma offline?

Não. No momento, o StartLab requer uma conexão com a internet para ser utilizado. Isso inclui a criação de projetos e o salvamento de alterações. A possibilidade de uso offline não está disponível nesta versão, mas estamos avaliando essa funcionalidade para o futuro.

## 9. Por que o meu StartLab está num idioma diferente do Português brasileiro?

O StartLab segue o idioma padrão definido nas configurações do seu navegador. Para alterar o idioma, você pode ir até o menu "Configurações" e selecionar a opção "Idioma".

## 10. É possível fazer upload de imagens no StartLab?

Não é possível fazer upload de imagens diretamente. No entanto, estamos constantemente expandindo nossa biblioteca de atores e cenários para atender às necessidades dos projetos dos estudantes. Continuaremos adicionando mais opções para aumentar a variedade de recursos disponíveis.

## 11. É possível copiar o código de um projeto para outro projeto?

Não, o StartLab não permite copiar e colar código de um projeto para outro. Os estudantes podem abrir e visualizar outros projetos, mas o código deve ser reescrito manualmente no projeto em que estão trabalhando.

### 12. Existe o recurso da mochila no StartLab?

A funcionalidade de "mochila", conhecida do Scratch, ainda não está disponível na versão atual do StartLab. Estamos cientes de seu valor para os estudantes e considerando implementá-la em futuras versões.

### 13. A biblioteca do StartLab é igual à do Scratch?

Não. Inserimos na biblioteca do StartLab os atores do Scratch, e, os atores dos projetos presentes em nosso conteúdo.

### 14. Quais extensões estão disponíveis no StartLab?

Todas as extensões necessárias para realizar os projetos propostos em nossas unidades.

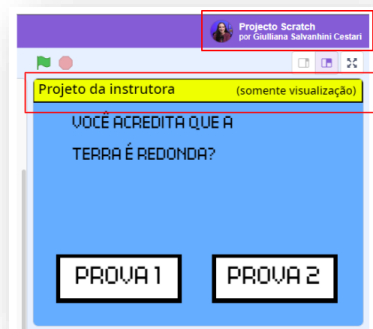
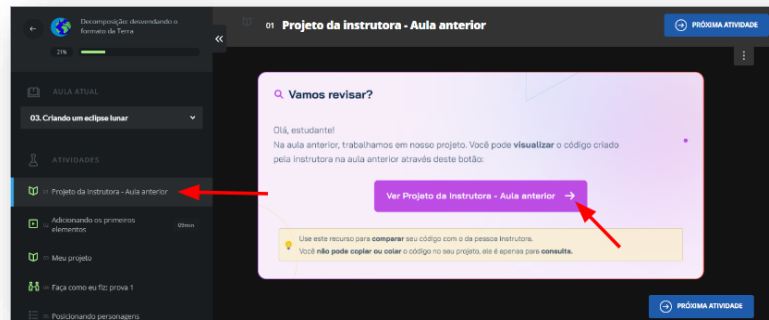
### 15. É possível fazer *remix* de projetos no StartLab?

Atualmente, o StartLab permite que os estudantes visualizem projetos de outras pessoas, mas não é possível fazer *remixes* desses projetos.

### 16. O que é o projeto do instrutor?

É um projeto criado pelo instrutor que contém o estado do projeto da Unidade na aula que está sendo cursada. Ele será disponibilizado durante as aulas para que o estudante possa conferir e comparar com seu projeto, a fim de tirar dúvidas e fazer ajustes. Esse é um projeto apenas para visualização, ou seja, o estudante consegue acessar, mas não consegue *remixar*. Se ele alterar, o projeto não será salvo. Aparecerá como "Projeto do(a) Instrutor(a) - Aula anterior".





### 17. É possível fazer *remix* do projeto do instrutor?

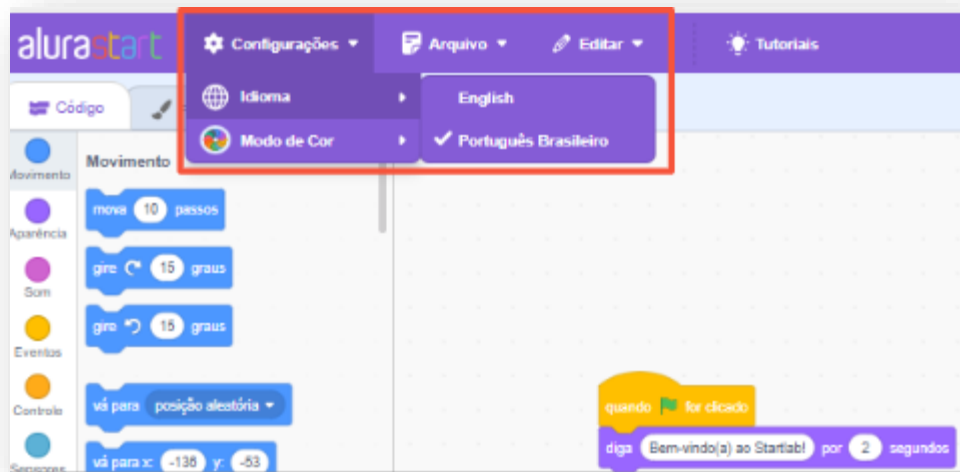
Atualmente, o StartLab permite que os estudantes visualizem o projeto do instrutor, mas não é possível fazer *remix*.

### 18. É possível editar o projeto do instrutor(a)?

Não. O projeto do instrutor(a) é apenas para visualização. O estudante consegue até manipular o projeto, mas não conseguirá salvar o projeto, uma vez que está na conta do instrutor(a).

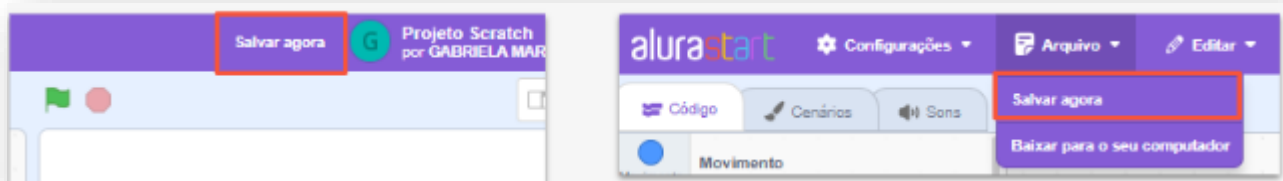
### 19. Como alterar o idioma no StarLab?

Em "Configurações", clique em "Escolher o idioma" e altere para o idioma de sua preferência.



## 20. Como salvar os projetos no StartLab?

Os projetos são salvos automaticamente, mas recomendamos que sempre que fizer uma nova alteração, clique em "Salvar agora" ou Ctrl + S.



## 21. Como baixar um projeto no StartLab?

Em "Arquivo", no menu superior, clique em "Baixar para o seu computador". Caso deseje, é possível fazer upload do projeto baixado para a plataforma do Scratch.

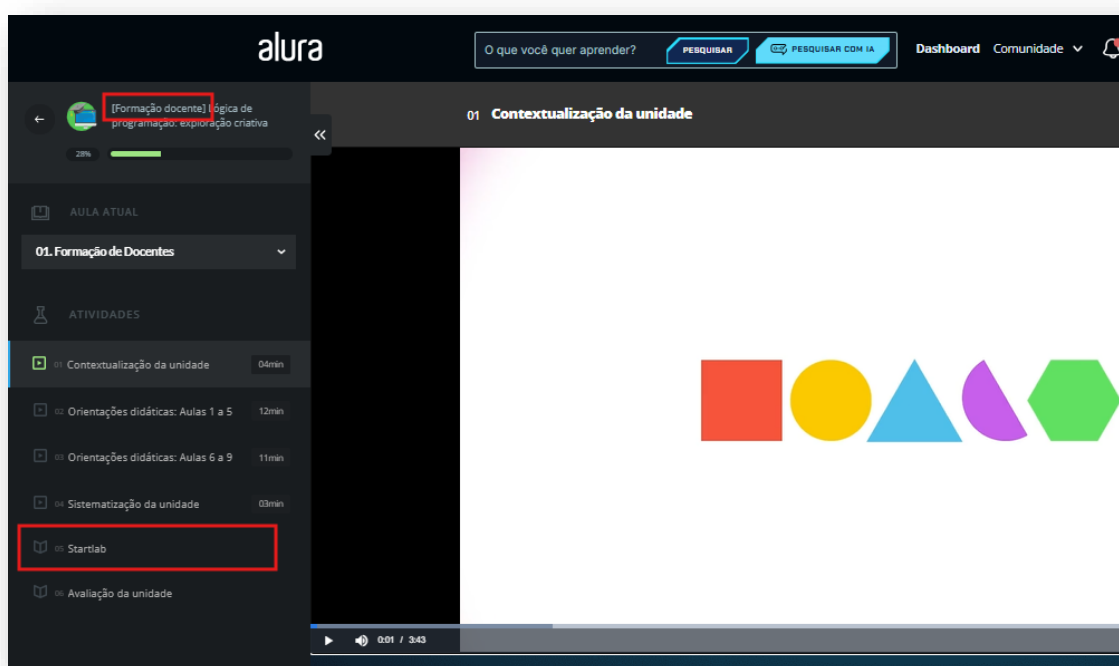
## 22. O que é o Modo Turbo, que aparece no menu Editar?

É uma função que permite acelerar a reprodução de animações, permitindo ao usuário ajustar o *timing* sem ter de esperar muito. O objetivo principal desta função é otimizar o tempo de desenvolvimento e aprendizagem no Scratch. Dica: funciona bem quando usamos a extensão caneta.

### 23. É possível limpar a tela do projeto de uma só vez para zerar a minha tela?

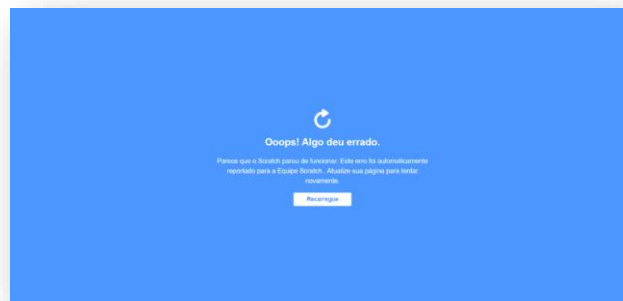
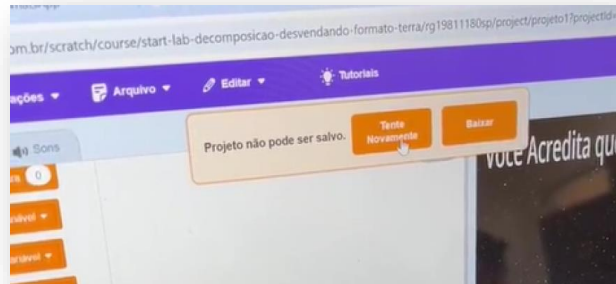
Não. O professor(a) pode salvar o projeto no computador de forma local, assim não perde o projeto anterior, e, em seguida, excluir o projeto manualmente, excluindo item a item, ou selecionar vários itens para excluir de uma vez. O StartLab possui um link para cada sequência de projeto, a cada unidade. Ou seja, unidades que tenham entrega de mais de um projeto, terão mais de um link, que estará diferenciado na sequência das aulas, não tendo a necessidade de reiniciar o projeto na mesma unidade.

Para o caso de o professor lecionar a unidade para mais de uma turma (6ºA e 6ºB, por exemplo), o professor pode seguir a mesma orientação. Ao final da aula com uma das salas, fazer o download do projeto de maneira local e excluir o projeto feito para, então, reiniciar o projeto com uma nova turma. O professor pode ainda usar o ambiente do StartLab de estudo docente, dentro da unidade de Formação Docente da unidade – para maiores informações, consulte o item 'G' deste documento.



### 24. O que devo fazer quando aparece uma mensagem de erro?

Há duas mensagens de erro que podem aparecer relativas ao carregamento da página. O sistema já indica para o usuário recarregar a página para que o projeto reinicie da última versão salva. São exemplos, as imagens printadas abaixo:



## C. VS Code

### 1. Quais são as diferenças entre o Vs code Online e Offline?

É possível utilizar o Visual Studio Code (VS Code) de forma offline ou online. Aqui estão algumas diferenças entre eles:

#### **VS Code Offline:**

- Precisa ser instalado e pode ser usado sem internet.
- Está instalado em todos os computadores com Windows das escolas.
- Permite usar extensões para mudar o idioma para português ou visualizar o resultado das edições em tempo real. Alguns exemplos são as extensões Live server e Live preview.

#### **VS Code Online:**

- Pode ser acessado pelo navegador em qualquer dispositivo, sem necessidade de instalação. Deve ser utilizado em Chromebook.
- Necessita de conexão com a internet, já que ele roda diretamente no navegador.
- Pode acessar arquivos salvos localmente na pasta do computador.
- Não permite usar algumas extensões, como *Live Server* e live preview. Por isso, é recomendado acessar arquivos salvos localmente no computador e abrir o arquivo index.html pelo explorador de arquivos.

## 2. Como visualizar o resultado das páginas web?

Para visualizar o resultado das páginas web você pode utilizar as extensões *Live Server* ou Live preview. Essas extensões não podem ser instaladas em Chromebook. Portanto, caso esteja utilizando um Chromebook, siga as orientações do item 2 desta seção.

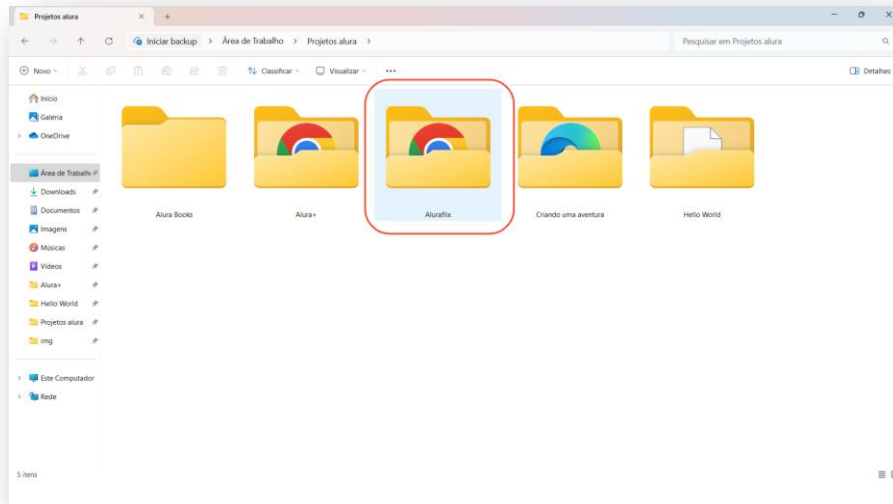
## 3. Como fazer para visualizar o resultado das páginas web, se a extensão Live Server não pode ser instalada no Chromebook?

Para desenvolver os projetos no Chromebook, os estudantes utilizam a versão online do VS Code e, na versão online, não é possível instalar a extensão Live Server para visualizar o andamento do projeto. Nesse caso, é necessário abrir o arquivo index.html na pasta do projeto de forma manual.

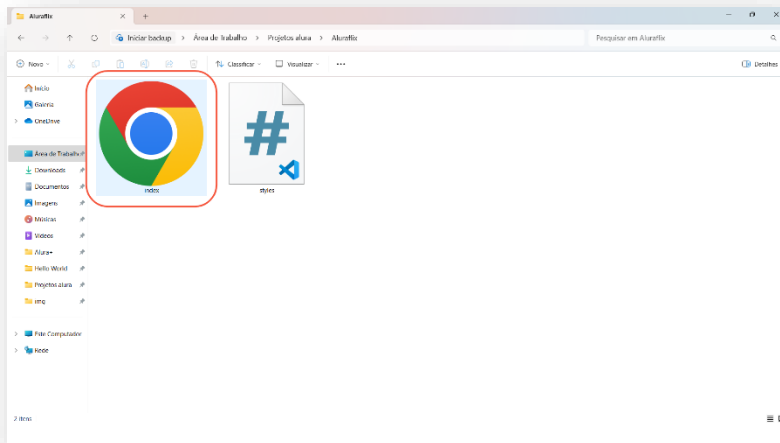
### **Passo a passo para abrir o arquivo index.html:**

- 1) Acesse a pasta do projeto;

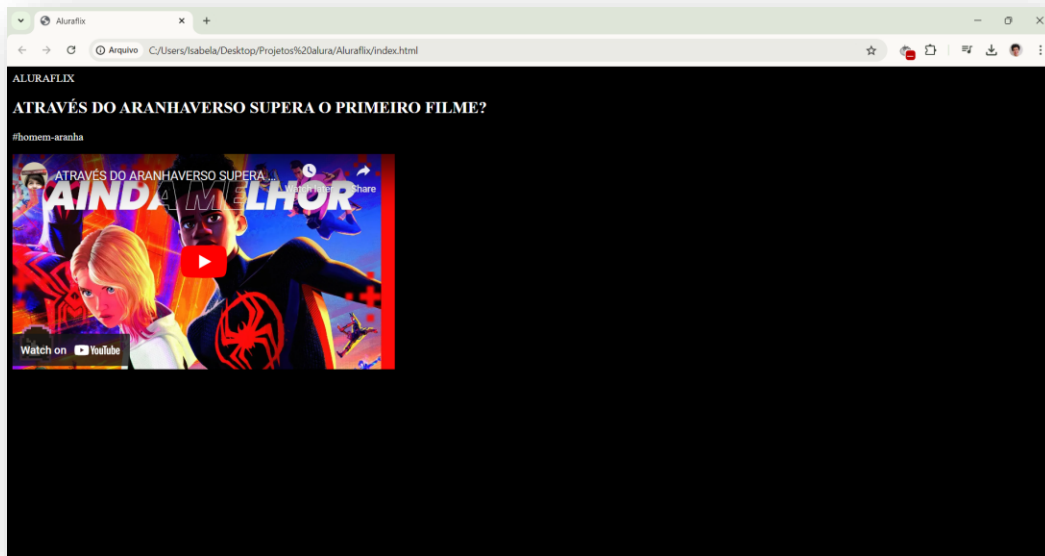
2)



Abra o  
arquivo  
index.html;



3) A página irá abrir no navegador do computador;



Recomendamos que os estudantes deixem o arquivo index.html aberto no navegador enquanto fazem as modificações na programação, à medida que eles forem adicionando novos elementos, eles só precisam salvar o projeto no VS Code online (Ctrl + S) e posteriormente recarregar a página aberta no navegador (F5), dessa forma eles já conseguirão ver as modificações no projeto.

**Caso tenha interesse, você pode verificar o nosso vídeo tutorial [aqui](#).**

## D. Drive

### 1. Como utilizar o Drive para salvar e enviar os arquivos dos projetos de página web, do Ensino Médio, em substituição ao GitHub?

Para entender como utilizar o Drive ao longo das aulas do Ensino Médio para salvar e enviar os arquivos do projeto na plataforma da Start by Alura, acesse esse tutorial:

[\[Externo\] Tutorial: Como salvar arquivos do VS Code no Google Drive?](#)

## 2. Como abrir os projetos enviados pelos estudantes, através do Google Drive, para avaliar?

Para entender como abrir os arquivos dos projetos dos estudantes para conseguir avaliar, acesse esse tutorial: [\[Externo\] Tutorial: Como salvar arquivos do VS Code no Google Drive?](#)

## E. GitHub

### 1. Os estudantes estão com dificuldade para criar conta no GitHub, o que fazer?

Em casos de dificuldade para criar conta no GitHub, os estudantes devem utilizar o Drive.

**Para saber como utilizar o Drive acesse esse tutorial:** [\[Externo\] Tutorial: Como salvar arquivos do VS Code no google Drive?](#)

## F. Figma

### 1. Os estudantes não estão conseguindo criar conta no Figma, o que fazer?

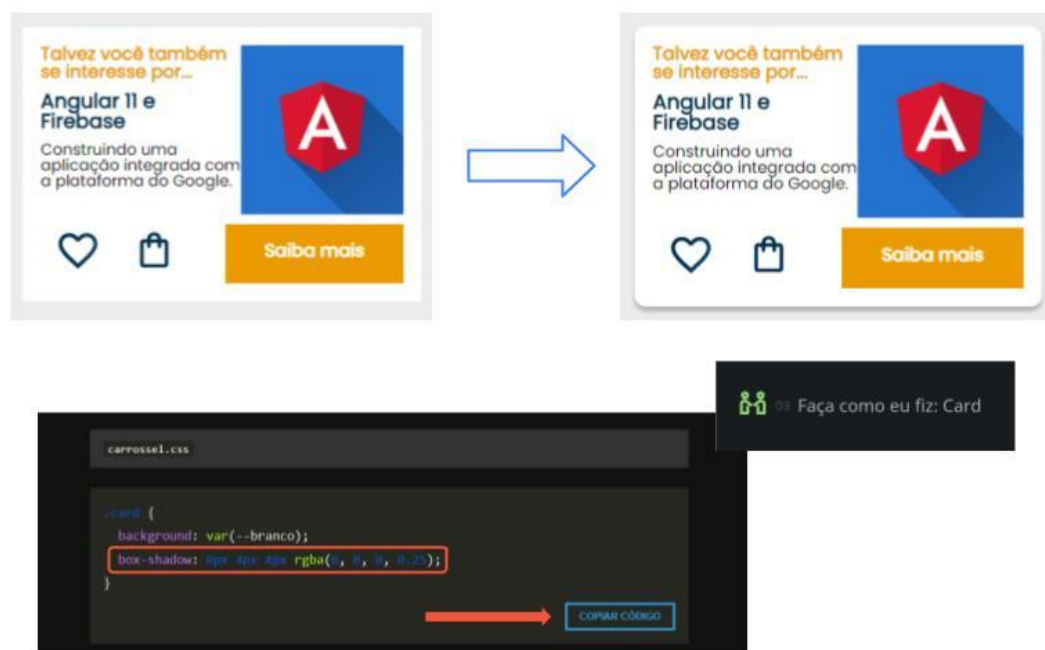
Caso os estudantes não consigam criar conta no Figma, eles podem construir o protótipo em qualquer outra ferramenta de criação como no próprio papel (sulfite ou caderno), Canva, Paint, Powerpoint etc.

### 2. Como pegar os parâmetros utilizados nas unidades? (Sem a aba *Inspect*)

O Figma é uma plataforma que passa por atualizações constantemente, e em algumas unidades os instrutores utilizam a aba "*Inspect*" para conseguir pegar alguns parâmetros (como peso da fonte, alguma estilização bem específica e até mesmo algum degradê de cor), essa aba está disponível somente na versão *premium* da plataforma.

A nossa recomendação é que nesses casos o estudante utilize a atividade "**Faça como eu fiz**" para pegar algum parâmetro específico. Segue uma imagem de exemplo:






## G. Unidade de FORMAÇÃO DOCENTE

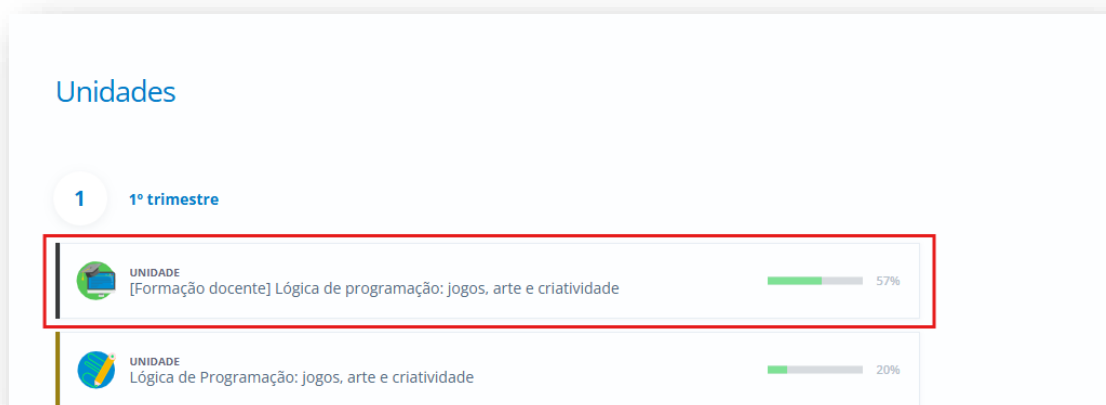
### 1. O que são as unidades de formação docente?

As unidades de [Formação Docente] buscam preparar os professores e professoras para conduzir as aulas das unidades da Start by Alura com excelência, por meio da vivência prática do conteúdo e da exploração de estratégias didáticas que favoreçam o desenvolvimento de habilidades e competências digitais em sala de aula. As unidades estão sempre identificadas com o logo acima apontado (o monitor com um chapéu - chapéu de formatura) e contém:

- Ela está sempre acompanhada da unidade do aluno e pode ser identificada por esse símbolo - 
- Exploração de estratégias didáticas que favoreçam o desenvolvimento de habilidades e competências digitais em sala de aula.
- Formações cuidadosamente preparadas para aprofundar nos conteúdos e projetos propostos nas unidades

## 2. Onde encontro as unidades de formação docente?

As unidades de [Formação Docente] estão dentro da trilha de professores e antecedem, sempre, as unidades respectivas. Então, a recomendação é que o professor curse a unidade de [Formação Docente] antes de cursar a unidade de conteúdo, a mesma que o aluno cursará. Isso para que o professor possa identificar as dicas e sugestões de contextualização que são oferecidas na unidade de [Formação Docente] antes de aprofundar o conhecimento técnico de Programação.

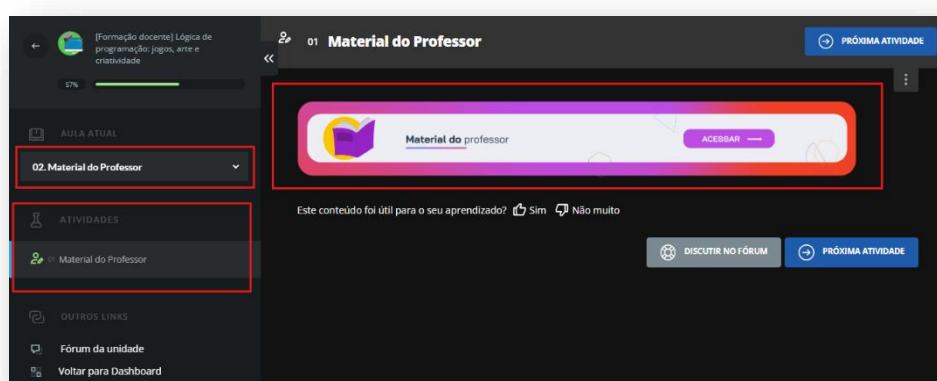
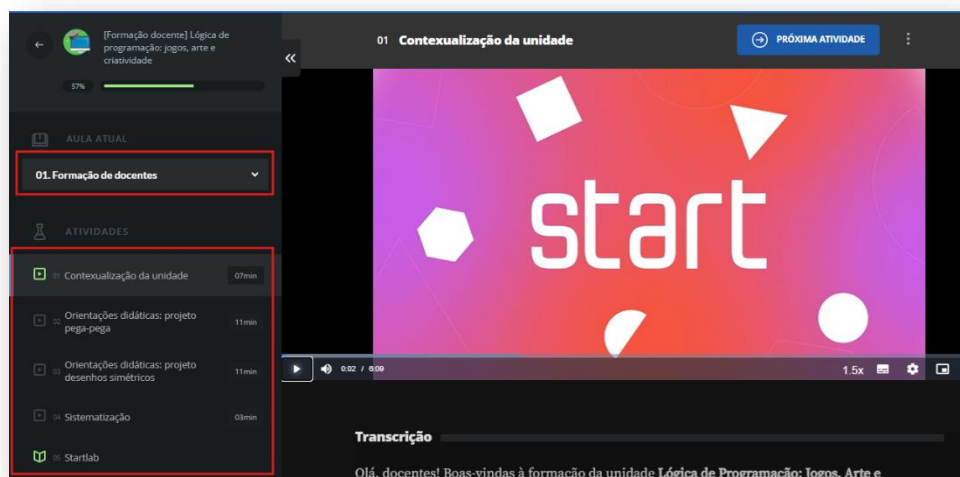


## 3. As unidades de formação docente contam como cursos livres para a SEDUC-SP?

Sim, as unidades de [Formação Docente] contarão como cursos livres, assim com as unidades e a trilha de Formação de Professores - Temas Gerais, composta por cursos de assuntos diversos (para maiores detalhes, consultar item 'H' deste documento).

## 4. O que encontro nas unidades de formação docente?

As unidades de [Formação Docente] possuem, na aula 01, os vídeos de orientações didáticas sobre a unidade, sempre com um vídeo inicial contextualizando o assunto, de 1 a 4 vídeos com dicas e ideias principais de cada aula, e um vídeo final com alguns lembretes gerais. Ainda na aula 01, o docente também encontrará, se estiver numa unidade dos Anos Finais do Ensino Fundamental, um ambiente StartLab para que possa estudar o projeto e modificações - sem que altere o projeto na própria unidade de conteúdo. Na aula 02, o professor ou professora encontra o Material do Professor.



#### 4. O que é o Material do Professor?

É um material textual que visa apoiar o professor e a professora na prática do ensino de pensamento computacional em sala de aula. O material do professor possui conteúdo programático da unidade – para que o professor ou professora possam ter uma visão geral da unidade, orientações pedagógicas – com sugestões de condução da rotina de sala de aula, e os materiais de apoio – com materiais para momentos específicos de cada aula.

#### 5. O que é o Material de Apoio e onde encontro?

O material de apoio é um material produzido aula a aula, e contém: guia do professor, gabarito dos exercícios, slides do estudante, lista de exercícios do estudante e rubricas de aprendizagem.

- a) O **guia do professor** é um material em formato slides, com indicações em magenta que dão dicas e sugestões para a condução da aula, assim como a sugestão de desafios para ir além da finalização do projeto. Encontramos o guia do professor dentro da unidade de conteúdo, no acesso do professor, aula a aula.
- b) O **gabarito** é um documento que apresenta as respostas dos exercícios de cada aula da Start by Alura, com comentários para cada questão. Encontramos o gabarito dentro da unidade de conteúdo, no acesso do professor, aula a aula.
- c) Os **slides do estudante** são a versão do guia do professor, mas sem as indicações em magenta, voltados mesmo para que o estudante relembre a aula. Encontramos os slides do estudante dentro da unidade de conteúdo, no acesso do aluno, aula a aula.
- d) A **lista de exercícios de estudante** reflete todos os exercícios das aulas, sem o gabarito, para que o professor e a escola tenham a opção de testar os conhecimentos dos estudantes com o apoio do pdf (online ou impresso). Encontramos a lista de exercícios de estudante dentro da unidade de conteúdo, no acesso do aluno, aula a aula.
- e) As **rubricas de avaliação** são as métricas e níveis esperados para cada habilidade BNCC Computação trabalhada em cada unidade. Recomendamos que o professor utilize as rubricas desde o início da unidade, dando consciência para os alunos sobre quais são os critérios e desenvolvimento esperado deles. Encontramos as rubricas de avaliação, tanto no painel de gestão, quanto no material do professor, no acesso do professor, unidade a unidade.

## H. Trilha de Formação de Professores - Temas Gerais

### 1. O que é a trilha de Formação de Professores - Temas Gerais?

É uma trilha de formação docente em temas diversos, não ligada diretamente a uma unidade, mas aos temas relacionados à Computação e ao ensino de Programação, em especial aos temas que envolvem o complemento à BNCC - Computação.

## 2. Quais os temas disponíveis na trilha de Formação de Professores – Temas Gerais?

Atualmente está disponível para o professor ou professora os temas: Computação na Educação Básica, Conhecendo a Start by Alura, Educação Midiática, Inteligência Artificial na Educação: conceitos e aplicações e ainda, Desenvolvimento web: ferramentas e orientações para professores.

## 3. Onde acesso a trilha de Formação de Professores – Temas Gerais?

Você pode acessar ao entrar no ambiente da Start by Alura, clicando no botão “Trilhas de Estudo”, selecionando a trilha de estudo “Formação de Professores – Temas Gerais”.

## 4. As unidades da trilha Formação de Professores – Tema Gerais contam como cursos livres para a SEDUC-SP?

Assim como a [Formação Docente] por unidade, a trilha de Formação de Professores – Temas Gerais, conta como cursos livres da plataforma. E você pode compartilhar seu certificado nas redes sociais.

# I. Avaliação por unidade – Start by Alura

## 1. O que são as Avaliações por unidade?

As Avaliações por unidade são um complemento à unidade para a verificação da proficiência dos estudantes em computação. A estrutura oferece 10 questões, por unidade, que se definem por oferecer informações claras e detalhadas sobre o progresso dos estudantes em relação aos objetivos de aprendizagem, possibilitando ajustes pedagógicos; feedback detalhado para professores e para a equipe Start by Alura e, por fim, suporte para decisões pedagógicas mais assertivas.

## 2. Quais são os objetivos das Avaliações por unidade?

Os objetivos das Avaliações por unidade são:

- Medir a proficiência em habilidades da BNCC relacionadas à computação;

- Avaliar conteúdos-chave, como lógica computacional, sintaxe e resolução de problemas, buscando alinhar as competências e os conteúdos trabalhados na plataforma com padrões avaliativos amplamente reconhecidos. Essa abordagem busca que os estudantes desenvolvam habilidades consistentes com demandas externas e estejam preparados para desafios acadêmicos e profissionais em computação.
- Permitir que professores adaptem estratégias de ensino com base em evidências reais de desempenho.
- Validar o aprendizado ao longo das aulas/unidades, conectando os conhecimentos práticos e teóricos.

### 3. O que o professor poderá acessar no Relatório das Avaliações por unidade?

Os professores terão acesso ao desempenho por turma, com a média de acertos em porcentagem; relatório individual, com a visualização de acertos/erros detalhados de cada estudante; gabarito comentado com as explicações das alternativas corretas e incorretas e, análise por questão, considerando a identificação de desafios comuns entre os estudantes.

### 4. Onde encontrarei as Avaliações por unidade e como disponibilizarei aos alunos?

As avaliações por unidade estarão, a partir da data combinada com a SEDUC (início de abril) na área de Painel de Gestão.

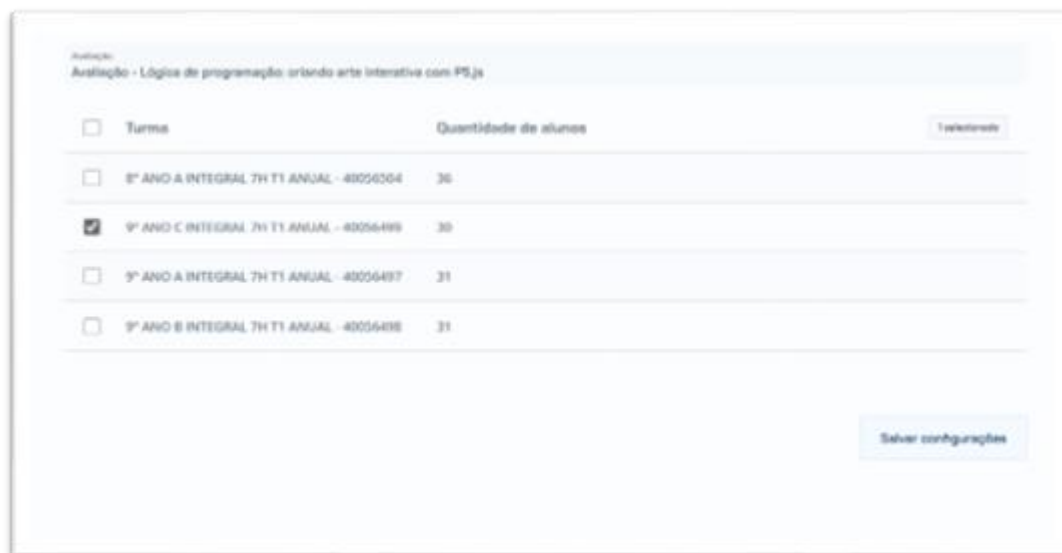


## - Como aplicar a avaliação?

1. Acesse o Painel de Gestão, vá até o menu "Avaliações" e clique em "Acessar avaliações".
2. No Catálogo de Avaliações, você verá as provas nomeadas conforme as unidades. Isso acontece porque uma mesma unidade (avaliação) pode ser aplicada a diferentes anos ou séries.



3. Selecione a unidade desejada e clique em "Aplicar prova".
4. Em seguida, selecione a turma para a qual deseja aplicar a avaliação e clique em "Salvar configurações"



Pronto! A avaliação estará disponível para os estudantes da turma selecionada.


## Onde acompanhar a aplicação?

A avaliação aplicada fica visível no menu "Histórico de Aplicação".

AVALIAÇÕES		
Histórico de aplicação	Histórico de aplicação	
Catálogo de avaliações		
TÍTULO	SEGMENTAÇÃO	OPÇÕES
Avaliação - Autômatos: criando uma simulação de um Robô em Marte	Turma Programacao 8 Ano	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DISPONIBILIZAR</a>
Avaliação - Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto	Turma Programacao 8 Ano	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DISPONIBILIZAR</a>
Avaliação - Autômatos: criando uma simulação de um Robô em Marte	Turma Programacao 8 Ano	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DESATIVAR</a>
Avaliação - Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto	Turma Programacao 8 Ano	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DESATIVAR</a>

## IMPORTANTE:

A turma aplicada não aparecerá mais no Catálogo de Avaliações para aquela unidade. Você pode desativar a aplicação a qualquer momento.

 Se a desativação ocorrer com um estudante realizando a prova, ele não poderá retomá-la. O sistema entende que a aplicação foi interrompida pelo professor.

Entretanto, se o estudante ainda não tiver iniciado, ele poderá acessar a avaliação normalmente após nova disponibilização ou nova aplicação.

alura alura		Para sair do modo tela cheia, pressione <span>Esc</span>	Nome do usuário ▾
AVALIAÇÕES			
Histórico de aplicação	Histórico de aplicação		
Catálogo de avaliações			
TÍTULO	SEGMENTAÇÃO	OPÇÕES	
Lógica de programação: desenvolvendo a missão labirinto (7º Ano)	Turmas 2ª SÉRIE 1 NOITE ANUAL - 40094117 2ª SÉRIE 2 NOITE ANUAL - 40094117	<a href="#">DESATIVAR</a>	
Lógica de programação: exploração criativa (5º Ano)	Turma 2ª SÉRIE 1A INTEGRAL 7H T2 ANUAL - 40151159	<a href="#">DESATIVAR</a>	
Lógica de programação: criando arte interativa com pr5.js (2º EM)	Turma 2ª SÉRIE 1A INTEGRAL 9H ANUAL - 40089124	<a href="#">DISPONIBILIZAR</a>	
Lógica de programação: criando arte interativa com pr5.js (3º EM)	Turma 2ª SÉRIE 1 MANHA ANUAL - 40087264	<a href="#">DISPONIBILIZAR</a>	

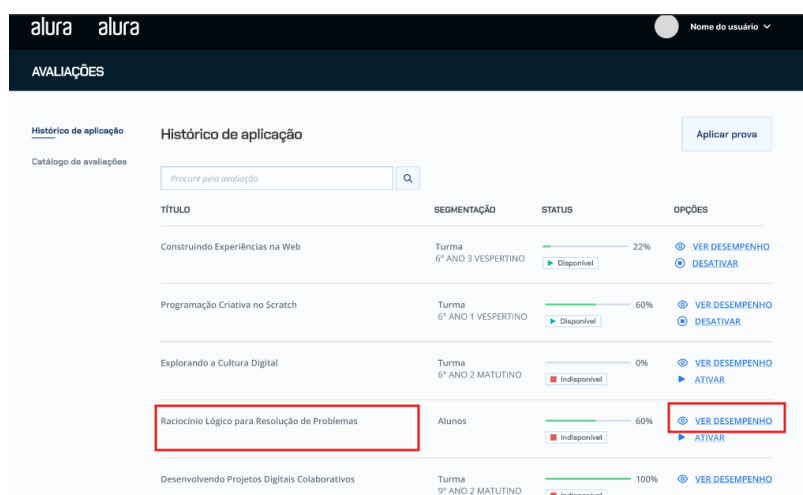


**Exemplo:** um aluno faltou no dia da aplicação. Se a avaliação for reativada posteriormente, ele poderá realizá-la.

**E se a avaliação não aparecer para aplicação?** Se a opção de aplicar uma avaliação não estiver disponível, é porque outro docente já aplicou essa prova para a turma.

## 5. Onde encontro o relatório das Avaliações por unidade?

Os dados do relatório da Avaliação por unidade estarão dentro da avaliação, ao clicar em “VER DESEMPENHO”.



TÍTULO	SEGMENTAÇÃO	STATUS	OPÇÕES
Construindo Experiências na Web	Turma 6º ANO 3 VESPERTINO	22% Disponível	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DESATIVAR</a>
Programação Criativa no Scratch	Turma 6º ANO 1 VESPERTINO	60% Disponível	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">DESATIVAR</a>
Explorando a Cultura Digital	Turma 6º ANO 2 MATUTINO	0% Indisponível	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">ATIVAR</a>
Raciocínio Lógico para Resolução de Problemas	Alunos	60% Indisponível	<a href="#">VER DESEMPENHO</a> <a href="#">ATIVAR</a>
Desenvolvendo Projetos Digitais Colaborativos	Turma 9º ANO 2 MATUTINO	100% Indisponível	<a href="#">VER DESEMPENHO</a>

## 6. Como os alunos acessam e realizam a avaliação?

Os alunos acessarão a avaliação ativada na dashboard, ao final da lista de unidades disponíveis.

1. No Dashboard, o aluno verá a avaliação pendente



2. Ele deve clicar em “Fazer avaliação” e depois em “Começar avaliação”.



3. O estudante responde uma questão por vez;
4. Ao final, clica em “Concluir avaliação”

**Questão 10/10**

Ao entrar no fórum da Start, Luiza percebeu que havia muitas postagens repetidas feita em nome de um colega com o título **"Sou péssima em programação, nunca vou aprender nada"**.


Ao verificar a situação, percebeu que alguém usou a conta dela para publicar as mensagens, já que ela havia esquecido de deslogar no computador da escola.

Qual característica da situação indica que esse caso é um exemplo de cyberbullying?

Selecione uma alternativa:

- A** Alguém ter publicado diversas mensagens repetidas que pode constranger ou humilhar.
- B** O fato de a conta ter sido utilizada por outra pessoa sem permissão, independentemente do conteúdo publicado.
- C** A repetição das postagens, pois qualquer mensagem postada várias vezes na internet é considerada cyberbullying.
- D** O esquecimento de sair da conta no computador da escola, pois isso permitiu que outra pessoa acessasse e fizesse postagens.

[< Voltar questão](#)  [Concluir avaliação](#)

 Após a conclusão, a avaliação não poderá ser refeita ou alterada. A avaliação ficará visível no dashboard do estudante até ser concluída ou desativada pelo professor. Após a finalização, ela ficará visível apenas no painel do docente.

**ESTE DOCUMENTO ESTÁ EM CONSTANTE ATUALIZAÇÃO.**

Se sentir falta de alguma orientação, entre em contato conosco através dos nossos canais de comunicação, nosso FÓRUM, ou através do PEC TECNOLOGIA que atende sua escola.

**Telefone:** 08005523000 / **WhatsApp:** (11) 949421234 / **E-mail:** [atendimento.alurastart@alura.com.br](mailto:atendimento.alurastart@alura.com.br)